

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-35434

(P2002-35434A)

(43) 公開日 平成14年2月5日 (2002.2.5)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード [*] (参考)
A 6 3 F 13/12	Z E C	A 6 3 F 13/12	Z E C Z 2 C 0 0 1
13/10		13/10	5 B 0 4 9
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z 5 C 0 2 5
	5 0 8		5 0 8 5 C 0 6 4
H 0 4 H 1/08		H 0 4 H 1/08	

審査請求 未請求 請求項の数6 O L (全 8 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-227327(P2000-227327)

(22) 出願日 平成12年7月27日 (2000.7.27)

(71) 出願人 000003078

株式会社東芝

東京都港区芝浦一丁目1番1号

(72) 発明者 米田 稔

埼玉県深谷市幡羅町一丁目9番地2号 株

式会社東芝深谷映像工場内

(72) 発明者 上瀬 重朗

埼玉県深谷市幡羅町一丁目9番地2号 株

式会社東芝深谷映像工場内

(74) 代理人 100058479

弁理士 鈴江 武彦 (外6名)

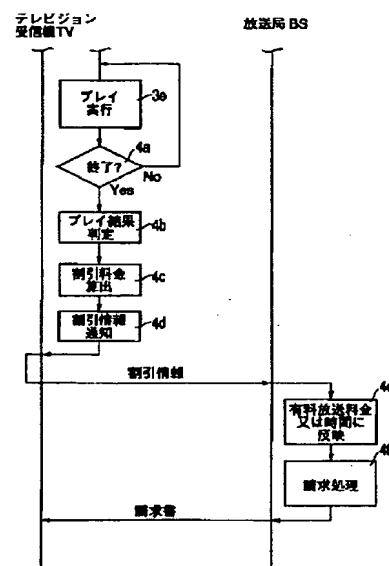
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 放送システムを利用した遊技サービス提供方法及び放送受信機

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの勝敗状況の結果が利益としてユーザに還元されるようにし、ユーザの娯楽性の向上と、有料放送或いは遊技サービスの利用の拡大を図る。

【解決手段】 テレビジョン受信機TVの要求により放送局BSから放送チャンネルを使用してダウンロードされたゲームプログラムをテレビジョン受信機TVで実行し、その実行終了後にゲームの勝敗の状況を判定して、その判定結果をもとにユーザに利益を還元するための割引料金を算出する。そして、この割引情報を公衆網P NWの加入回線を介して放送局BSに通知し、放送局BSがこの割引情報をもとに上記テレビジョン受信機TVユーザに対する有料放送料金を割引くようにしたものである。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 放送局から放送受信機に対し放送ネットワークを介して遊技プログラムを配信し、この遊技プログラムを放送受信機において実行する、放送システムを利用した遊技サービス提供方法であって、前記放送受信機から放送局に対し遊技サービスの提供要求を送信する課程と、

放送局において、前記提供要求を受信した場合に要求元の放送受信機ユーザの参加資格を判定し、参加資格を有すると判定した場合に当該放送受信機に対し遊技プログラムを配信する課程と、

放送受信機において、前記配信された遊技プログラムを実行する過程と、

前記遊技プログラムの実行結果からゲームの勝敗状況を判定する課程と、

前記勝敗状況の判定結果に応じた利益を当該放送受信機ユーザに還元する利益還元課程とを具備したことを特徴とする放送システムを利用した遊技サービス提供方法。

【請求項2】 前記放送システムが有料放送システムである場合に、

前記利益還元課程は、前記勝敗状況の判定結果に応じて、当該放送受信機ユーザによる放送ネットワークの利用料或いは利用可能時間の少なくとも一つについてそれぞれ割引或いは延長を行うことを特徴とする請求項1記載の放送システムを利用した遊技サービス提供方法。

【請求項3】 前記遊技サービスの実行が有料である場合に、

前記利益還元課程は、前記勝敗状況の判定結果に応じて、当該放送受信機ユーザによる遊技サービスの利用料、利用回数或いは利用可能時間の少なくとも一つについてそれぞれ割引、増加或いは延長を行うことを特徴とする請求項1記載の放送システムを利用した遊技サービス提供方法。

【請求項4】 プリペイドカードから読み込んだ残額の範囲で有料放送の視聴或いは遊技プログラムの実行が許可される場合に、

前記利益還元課程は、前記勝敗状況の判定結果に応じて前記プリペイドカードの残高を増加させることを特徴とする請求項1記載の放送システムを利用した遊技サービス提供方法。

【請求項5】 放送局に対し遊技サービスの提供を要求し、この要求に対し放送局から放送ネットワークを介して配信される遊技プログラムを受信する遊技プログラム受信手段と、

この遊技プログラム受信手段において受信された遊技プログラムを有料で実行する遊技プログラム実行手段と、前記遊技プログラムの実行結果からゲームの勝敗状況を判定する判定手段と、

この判定手段による勝敗状況の判定結果又はこの判定結果に応じて自己に還元されるべき利益情報を前記放送局

に通知し、これにより当該利益を前記放送ネットワーク又は前記遊技プログラムの利用料或いは利用可能時間に反映させる手段とを具備したことを特徴とする放送受信機。

【請求項6】 取得した遊技プログラムを有料で実行する遊技プログラム実行手段と、

前記遊技プログラムの利用結果からゲームの勝敗状況を判定する判定手段と、

この判定手段による勝敗状況の判定結果に応じて自己に還元されるべき利益を求め、この利益を前記遊技プログラムの利用料或いは利用可能時間に反映させる手段とを具備したことを特徴とする放送受信機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、放送システムを利用して放送局から放送受信機ユーザに対し遊技サービスを提供する遊技サービス提供方法と、この遊技サービスの提供を受ける機能を備えた放送受信機に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、通信ネットワークを利用してゲームソフトウェア或いはそのバージョンアップデータを配信することで、ユーザが遊技場等の店舗に出向くことなく、自宅の映像表示装置でパチンコやスロットマシン等の種々ゲームを楽しめるようにするシステムが提唱されている。

【0003】例えば、特開平10-192483号に示されるシステムでは、パチンコゲーム等のゲームソフトウェアをソフトカートリッジから表示装置としてのテレビジョン受像機に読み込んで表示させ、かつ新台パチンコ機の釘位置データや入賞口データ等の玉の流れを制御するデータをホストコンピュータから電話回線等を利用して取り込むことで、ユーザが常に最新のパチンコ台においてプレイを楽しめるようにしている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところが、従来提案されたこの種のシステムは、パチンコ等の勝敗が絡むゲームであってもその勝敗状況の結果が利益としてユーザには一切還元されないため、ユーザにとっては物足りなかった。

【0005】この発明は上記事情に着目してなされたもので、その目的とするところは、ゲームの勝敗状況の結果が利益としてユーザに還元されるようにし、これによりユーザの娯楽性の向上と、有料放送或いは遊技サービスの利用の拡大を図り得る放送システムを利用した遊技サービス提供方法及び放送受信機を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するためにこの発明は、放送局から放送受信機に対し放送ネットワークを介して遊技プログラムを配信し、この遊技プロ

グラムを放送受信機において実行する放送システムを利用した遊技サービス提供方法であって、上記放送受信機から放送局に対し遊技サービスの提供要求を送信し、放送局において上記提供要求を受信した場合に要求元の放送受信機ユーザの参加資格を判定し、参加資格を有すると判定した場合に当該放送受信機に対し遊技プログラムを配信する。そして、放送受信機において上記配信された遊技プログラムを有料で実行した結果からゲームの勝敗状況を判定し、この勝敗状況の判定結果に応じた利益を当該放送受信機ユーザに還元するようにしたものである。

【0007】上記利益の還元方法としては、次の二つの方法が考えられる。

(1) 放送システムが有料放送システムである場合には、勝敗状況の判定結果に応じて、当該放送受信機ユーザによる放送ネットワークの利用料或いは利用可能時間の少なくとも一方を割引き或いは延長する。

【0008】(2) 遊技サービスの実行が有料である場合に、勝敗状況の判定結果に応じて、当該放送受信機ユーザによる遊技サービスの利用料或いは利用可能時間の少なくとも一方を割引き或いは延長する。

【0009】(3) プリペイドカードから読み込んだ残額の範囲で有料放送の視聴或いは遊技プログラムの実行が許可される場合に、勝敗状況の判定結果に応じて上記プリペイドカードの残高を増加させる。

【0010】したがってこの発明によれば、遊技プログラムの実行中或いは終了後に遊技プログラムの勝敗状況が判定され、この判定結果に応じてそれに見合う利益が、例えば有料放送の利用料或いは利用可能時間の割引き或いは延長、遊技サービスの利用料、利用回数或いは利用可能時間の割引き、増加或いは延長、又はプリペイドカードの残高の増加によって、当該放送受信機のユーザに還元されることになる。このため、ゲームのリアリティが高められることは勿論のこと、有料放送利用者又は遊技サービス利用者の加入促進を図ることができる。

【0011】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照してこの発明の一実施形態を説明する。図1は、この発明に係わる遊技サービス提供方法の一実施形態を実施するための放送システムの概略構成図であり、図中BSは放送局、TVは放送受信機としてのテレビジョン受信機をそれぞれ示している。

【0012】放送局BSとテレビジョン受信機TVとの間は公衆網PNWを介して接続可能となっており、これによりテレビジョン受信機TVから放送局BSへの上り伝送路が形成される。また、放送局BS及びテレビジョン受信機TVは、公衆網PNW及びプロバイダPDを介してインターネットINWに接続され、このインターネットINWを介してゲーム提供用サーバGMに接続可能となっている。

【0013】放送局BSは、各番組ごとに映像データ及びオーディオデータをMPEGにより符号化したのち、これらの符号化データを制御データと共に多重化してトランスポートストリームを構成し、このトランスポートストリームを放送信号に変換して送信する。

【0014】テレビジョン受信機TVは、上記放送局BSから送信された放送信号を受信する機能と、公衆網PNWを介して放送局BSに制御データを送信する機能と、インターネットINWを介してゲーム提供用サーバGMに対しアクセスする機能とを備えている。

【0015】図2は、その構成を示す回路ブロック図である。同図において、放送局BSから送信された放送信号は、アンテナ11及びチューナ12で受信されたのちデスクランブラ13に入力され、ここで制御回路21から与えられるスクランブルキーをもとにスクランブルが解除されたのちトランスポートデコーダ14に入力される。

【0016】トランスポートデコーダ14は、入力されたトランスポートストリームをデコードすることで映像データ及びオーディオデータを分離したのち、MPEGデコーダ15に入力する。MPEGデコーダ15は、上記トランスポートデコーダ14から供給された映像データ及びオーディオデータをそれぞれ復号する。この復号された映像データ及びオーディオデータはそれぞれ、スイッチ16を介して表示用グラフィックス生成部17及びディジタルアナログ変換部(DAC)18に入力される。そして、映像データは表示用グラフィックス生成部17において表示用信号に変換されたのち、図示しない映像モニタに供給されて表示される。またオーディオデータは、DAC18でアナログ信号に変換されたのち、図示しないスピーカに供給されて拡声出力される。

【0017】一方、上記トランスポートストリームにゲームプログラムが含まれていた場合には、このゲームプログラムは制御回路21でトランスポートストリームから分離されたのち、メモリ22に記憶される。制御回路21は、キー入力部25又はリモコン24からゲーム実行開始指示が入力された場合に、スイッチ16をゲーム用グラフィックス生成部19側に切替え、この状態でメモリ22に記憶されているゲームプログラムを実行する。

【0018】このゲームプログラムの実行により、ゲーム用グラフィックス生成部19からゲーム用グラフィックスデータが出力され、このグラフィックスデータはスイッチ16及び表示用グラフィックス生成部17を介して映像モニタに供給されて表示される。また、それと共に上記ゲームプログラムの実行により制御回路21で再生されたオーディオデータは、スイッチ16及びDAC18を介してスピーカに供給されて拡声出力される。

【0019】また、テレビジョン受信機TVはモデム28を備えている。制御回路21は、キー入力部25又は

リモコン24によりゲームのダウンロード要求が入力された場合に、上記モデム28により公衆網PNWを介して放送局BSに対しゲームダウンロード要求を送出する。この要求に対し放送局BSは、トランスポートストリームにゲームプログラムを挿入して放送チャネルにより送信する。

【0020】また、ゲーム供給会社GMからゲームプログラムを取得する場合制御回路21は、上記モデム28から公衆網PNW、プロバイダPD及びインターネット1NWを介してゲーム供給会社GMに対しアクセスする。そして、ゲーム供給会社GMからダウンロードされたゲームプログラムを、モデム28で受信したのちメモリ22に記憶する。

【0021】さらに、このテレビジョン受信機TVは、CAS (Conditional Access System) 用カード27及びそのカードインタフェース26を備えている。CAS用カード27は、認証機能とプリペイドカードとしての機能を備える。プリペイドカード機能にはゲームの実行に必要な金額が記録されている。制御回路21は、ゲームの終了後或いは実行中に上記プリペイドカードに記録されている残高を減じる処理を行う。例えば、パチンコゲームやスロットマシンゲームであれば、玉やコインが一定量消費されるごとに、上記残高を一定金額分ずつ減じる。

【0022】ところで制御回路21は、この発明に係わる制御機能として、先に述べたゲームのダウンロード制御機能やゲームの実行制御機能、プリペイドカードにおける残金管理機能に加え、ゲームの勝敗状況の判定機能と、割引料金算出機能と、割引き情報通知機能とを備えている。

【0023】このうち先ず勝敗状況判定機能は、ゲームの終了後にその勝敗状況を判定する。例えばパチンコゲームやスロットマシンゲームであれば、ゲーム終了時点での持ち玉数又はコイン数を求める。

【0024】割引料金算出機能は、上記勝敗判定機能による勝敗状況の判定結果をもとに、有料放送の割引料金を算出する。例えばパチンコゲームやスロットマシンゲームであれば、上記持ち玉数又はコイン数に比例して割引料金を算出する。

【0025】割引き情報通知機能は、上記割引料金算出機能において算出された割引料金の情報を公衆網PNWを介して放送局BSに通知し、放送局BSにこの割引き情報を反映させた有料放送料金の算出処理を行わせる。

【0026】次に、以上述べた放送システムの構成に基づいて、遊技サービス提供方法を説明する。図3及び図4はその手順と内容を示すシーケンス図である。

【0027】ゲームを開始するに先立ちユーザは、予めプレイ代金が記録されたCAS用カード27を購入し、このCAS用カード27をテレビジョン受信機TVのカードスロットに装着する。そして、この状態でキー入力

部25又はリモコン24を操作することで、ゲームのプレイ要求を入力すると共に、ゲームの種類を指定入力する。

【0028】そうすると、テレビジョン受信機TVの制御回路21は、先ずステップ3aにおいてCAS用カード27の認証機能を用いてユーザの認証を行う。この認証の結果、ステップ3bでユーザの正当性が認められると、制御回路21はモデム28から公衆網PNWを介して放送局BSに対し発呼する。そして、公衆網PNWにより放送局BSとの間に通信回線が確立されると、モデム28から放送局BSへゲームプログラムのダウンロード要求を送出する。このダウンロード要求には、認証結果、ユーザID、ゲームの種類及び番号、及びCAS用カード27に記録されているプレイ料金の残高等が含まれる。なお、上記認証の結果ユーザの正当性が認められなかった場合には、モニタにゲームプレイが不可である旨のメッセージをOSD (On Screen Display) 表示する。

【0029】これに対し放送局BSは、テレビジョン受信機TVから公衆網PNWを介してゲームプログラムのダウンロード要求を受信すると、先ずステップ3c及びステップ3dにおいて、このダウンロード要求の内容をもとにプレイが可能であるか否かを判定する。例えば、認証結果及びユーザIDをもとに当該ユーザが正当なユーザであるか否かを判定すると共に、CAS用カード27に記録されているプレイ料金残高をもとにゲームプレイが可能であるか否かを判定する。

【0030】そして、ゲームプレイが不可能であれば、その旨の不可メッセージを公衆網PNWの通信回線を介して返送する。これに対しゲームプレイが可能であれば、要求されたゲームプログラムを蓄積サーバから読み出し、要求元のテレビジョン受信機TVに向け送信する。このとき、このゲームプログラムの送信は、トランスポートストリームに含まれて、放送チャネルにより送信される。

【0031】テレビジョン受信機TVの制御回路21は、放送チャネルを介して受信したトランスポートストリームからゲームプログラムを分離し、このゲームプログラムをメモリ22に格納する。そして、この状態でユーザが、リモコン24又はキー入力部25を操作してゲーム開始指示を入力すると、メモリ22からゲームプログラムが読み出され、このプログラムが制御回路21において実行される(ステップ3e)。かくして、以後ユーザはゲームプレイが可能になる。

【0032】なお、このゲームの実行中において制御回路21は、上記CAS用カード27に記録されているプレイ料金の残高を減じる処理を行う。例えば、パチンコゲームやスロットマシンゲームであれば、玉やコインが一定量消費されるごとに、上記残高を一定金額分ずつ減じる。そして、仮にプレイ料金の残高がゲームを継続

10

20

30

40

50

するに必要な金額を下回ると、その時点でゲームの実行を停止する。

【0033】さて、ゲームが終了してユーザが終了指示を入力したとする。そうすると、テレビジョン受信機TVの制御回路21は、先ずステップ4aからステップ4bに移行し、ここでプレイの勝敗状況を判定する。例えばパチンコゲームやスロットマシンゲームであれば、先に述べたようにゲーム終了時点での持ち玉数又はコイン数をカウントする。

【0034】次に制御回路21は、ステップ4cにおいて、上記勝敗状況の判定結果をもとに有料放送の割引料金を算出する。例えば上記パチンコゲームやスロットマシンゲームであれば、上記持ち玉数又はコイン数に比例して割引料金を算出する。続いて制御回路21は、ステップ4dにより公衆網PNWを介して放送局BSに対し発呼し、これにより放送局BSとの間に加入通信回線が確立されると、上記算出された割引情報をモデム28から上記加入通信回線を介して放送局BSへ送信する。

【0035】これに対し放送局BSは、テレビジョン受信機TVから割引情報を受信すると、ステップ4eにおいてこの割引情報を有料放送の利用料金に反映させるための処理を行う。例えば、送信元のテレビジョン受信機TVのユーザが契約している有料放送の基本料金を、上記割引情報をもとに一定金額だけ割引するか、或いは基本料に上乗せされる有料放送の利用料金から上記割引情報に応じた金額を割引く。なお、有料放送の利用契約が時間契約の場合には、この時点における有料放送の利用可能時間を上記割引情報をもとに一定時間延長させる。

【0036】以上の割引反映処理は、各テレビジョン受信機TVごとに割引情報が到来することに行われ、その履歴が蓄積される。

【0037】そして請求日になると、ステップ4fにおいて、上記蓄積されている割引反映処理の履歴情報をもとに請求書が作成され、この請求書がテレビジョン受信機TVのユーザに送られる。この請求書の送付方法には、請求書データをトランスポートストリームに挿入してテレビジョン受信機TVへ送信する方法、請求書データを公衆網PNW又はインターネットINWを経由してファクシミリ或いは電子メールの添付ファイルとして送信する方法、郵送による方法がある。

【0038】以上述べたように上記実施形態では、放送局BSから放送チャネルを使用してダウンロードされたゲームプログラムをテレビジョン受信機TVで実行した際に、その実行終了後にゲームの勝敗の状況を判定して、その判定結果をもとに割引料金を算出する。そして、この割引情報を公衆網PNWの加入回線を介して放送局BSに通知し、放送局BSがこの割引情報をもとに上記テレビジョン受信機TVユーザに対する有料放送料金を割引くようにしている。

【0039】したがって、ユーザにとっては、ゲームの勝敗状況に応じてそれに見合う有料放送料金の割引きが得られるため、例えばパチンコゲームやスロットマシンゲームにおいてはよりリアリティのあるプレイを楽しむことが可能となる。一方、放送事業者にとっては、有料放送の加入者を増やすことができる。

【0040】なお、この発明は上記実施形態に限定されるものではない。例えば、前記実施形態では、ゲームの勝敗状況に応じて求めた割引情報をもとに有料放送の利用料金又は利用可能時間をそれぞれ割引き或いは延長する場合について述べた。しかし、これに限らず、上記ゲームの勝敗状況に応じて求めた割引情報をもとに、ゲームの利用料金、利用可能回数或いは利用可能時間をそれぞれ割引く、増加する或いは延長するようにしてもよい。

【0041】これは、例えば上記割引情報を公衆網PNWの加入回線を介して放送局BSに通知し、放送局BSが各テレビジョン受信機ユーザごとに管理しているゲーム利用代金に上記割引情報を反映させることにより実現できる。他には、CAS用カード27に記録されているプレイ可能残高に、上記割引情報を反映させることによっても実現できる。また、このCAS用カード27を特定の景品引換所に持ち込むことで、そのプレイ可能残高に相当する景品と交換することも可能である。

【0042】また、前記実施形態では放送局BSがテレビジョン受信機TVへ放送チャネルを使用してゲームプログラムをダウンロードする場合を例にとって説明したが、テレビジョン受信機TVからインターネットINW上のゲーム提供用サーバGMに対しアクセスし、このゲーム提供用サーバGMからゲームプログラムをダウンロードするようにしてもよい。

【0043】この場合、ゲーム提供用サーバGMを放送事業者が運営しているのであれば、前記実施形態と同様、割引情報をテレビジョン受信機TVから放送局BSへ通知して有料放送料金の請求額に反映させるようにしてもよい。しかし、ゲーム提供用サーバGMを第三者が運営している場合には、割引情報をインターネットINWを介してゲーム提供用サーバGMに通知し、この割引情報をゲーム提供用サーバGMがユーザに対し請求するゲーム利用料金に反映させるようにするとよい。またこの場合も、CAS用カード27に記録されているプレイ可能残高に、上記割引情報を反映させることも勿論可能である。

【0044】また、ゲームプログラムの取得方法としては、放送局BSやゲーム提供サーバGMからダウンロードするもの以外に、予めゲームプログラムが記憶された記憶媒体を購入または借り出し、この記憶媒体からテレビジョン受信機TV内にゲームプログラム取り込むものでもよい。

【0045】さらに、前記実施形態ではパチンコゲーム

又はスロットマシンゲームを例にとって説明したが、勝敗が絡むゲームであれば、他に野球やサッカー、格闘技等のスポーツゲームや、じゃんけん、ポーカー、花札、ルーレット等のゲームにも、この発明は適用可能である。

【0046】その他、放送システムの構成や放送受信機の種類（例えばテレビジョンチューナを備えたパーソナル・コンピュータや携帯型テレビ）やその構成、遊技サービスの提供手順、割引情報の反映方法等について、この発明の要旨を逸脱しない範囲で種々変形して実施できる。

【0047】

【発明の効果】以上詳述したようにこの発明では、遊技プログラムの実行中或いは終了後に遊技プログラムの勝敗状況を判定し、この判定結果に応じてそれに見合う利益を、例えば有料放送の利用料或いは利用可能時間の割引或いは延長、遊技サービスの利用料、利用回数或いは利用可能時間の割引、増加或いは延長、又はプリペイドカードの残高の増加によって、当該放送受信機のユーザに還元するようにしている。

【0048】したがってこの発明によれば、ユーザの娯楽性の向上と共に、有料放送或いは遊技サービスの利用の拡大を図り得る放送システムを利用した遊技サービス提供方法及び放送受信機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 この発明に係わる遊技サービス提供方法が実施される放送システムの一実施形態を示す概略構成図。

【図2】 図1に示した放送システムにおけるテレビジョン受信機の構成を示す回路ブロック図。

【図3】 図1に示した放送システムにおいて実施され*

る遊技サービス提供方法の手順の前半部分を示すシーケンス図。

【図4】 図1に示した放送システムにおいて実施される遊技サービス提供方法の手順の後半部分を示すシーケンス図。

【符号の説明】

BS…放送局

TV…テレビジョン受信機

PNW…公衆網

INW…インターネット

PD…プロバイダ

GM…ゲーム提供用サーバ

11…アンテナ

12…チューナ

13…デスクランブラ

14…トランスポートデコーダ

15…MPEGデコーダ

16…スイッチ

17…表示用グラフィックス生成部

20 18…デジタルアナログ変換部(DAC)

19…ゲーム用グラフィックス生成部

21…制御回路

22…メモリ

23…リモコンインタフェース(I/F)

24…リモコン

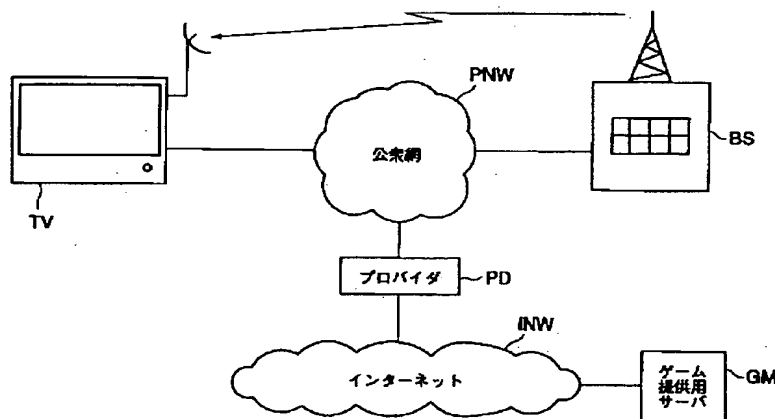
25…キー入力部

26…カードインタフェース(I/F)

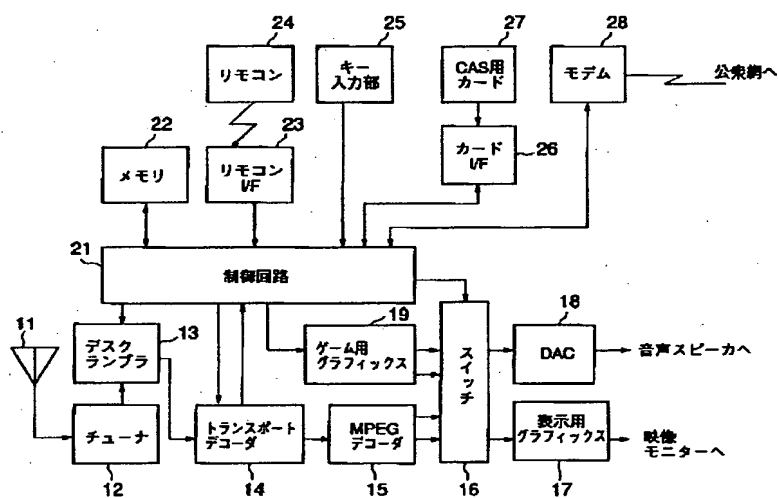
27…CAS用カード

28…モデム

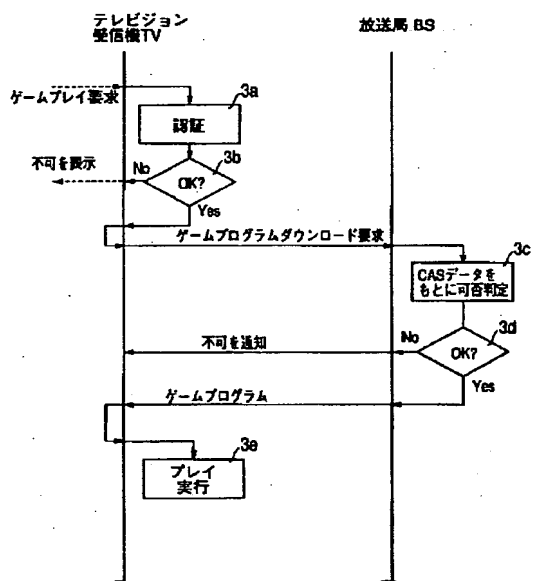
【図1】



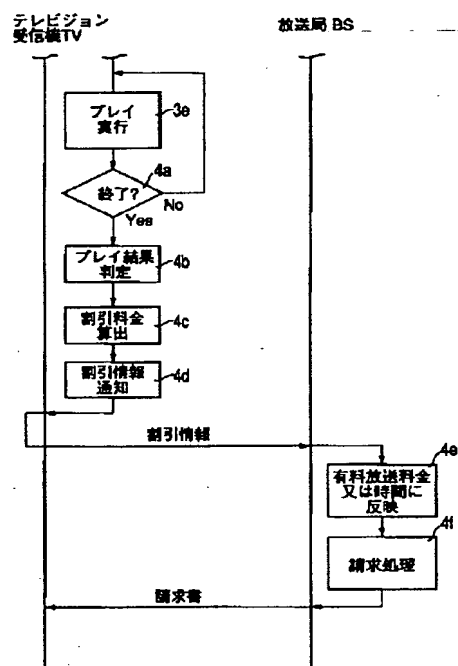
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)	
H 0 4 N	5/44	H 0 4 N	5/44	Z
	7/173		7/173	6 2 0 D
				6 4 0 A

F ターム (参考) 2C001 AA00 AA02 AA13 AA17 BB00
 BB01 BB02 BB04 BD00 BD07
 CA00 CA01 CA09 CB08
 5B049 AA02 BB61 BB62 CC36 CC38
 CC39 EE21 GG08
 5C025 AA30 BA30 DA05
 5C064 BA01 BA07 BB01 BC27 BD02
 BD08 BD09 BD14